

# ANNA & ELSA II

# EN

Where does Elza's magic come from? Join Elza, Anna and their friends on their way to a magical forest full of magical energy. Help them connect four magical elements of water, fire, earth and wind to save the Arendelle kingdom from ancient magic. While playing this game you train simple counting and combination skills.

**Game for:** 2 – 5 players **Ages:** 5 + **Playing time:** 30 minutes

**Game contents:** 1 game board, 20 tokens, 5 pieces, 1 playing dice

## Aim of game

The aim of this game is to be the first to collect 4 tokens with magic elements (water, wind, fire and earth) and to connect them in the centre of the magical forest.



## Game setup

Before the first play, punch out all tokens carefully and unfold the game board in the centre of the table. Each player will choose a piece of their colour and place it on the field of their colour in the circle in the centre of the game board.

**Note:** The player must cross this field when they want to place their collected token to safety of their vault under the snowflake.

Sort out the tokens illustrating the magical elements of water, wind, fire and earth by the type and place them on the field with the same symbol in the corners of the game board.

**Note:** Place the same number of tokens of each type on the game board as the number of the players.

The spare empty token stays off the game.

## Game rules

The youngest player starts the game. He/she rolls the dice and moves their piece by the corresponding number of fields in any direction. They must move by all points indicated by the dice.

**Note:** The corner fields with magical elements are the exception, where the remaining points thrown on the dice are forfeited.

## The corner fields with tokens

If a player enters a corner field on the game board, they take a token of the respective element and place it on the table in front of them. When on turn again, they start their way with the token back towards the centre of the forest. Once crossing their starting field, they place their token on the large central field of their colour under the snowflake which serves as a vault. From then on, no one can take that token away from the player.

**Note:** The player may deposit the token into the vault even

when only crossing the starting field and not landing on it.

**Example:** A player is standing two fields before their starting field and rolls a five – when crossing their starting field, they deposit their token to the central field of their colour and move their piece by three additional fields to use all of the points thrown on the dice.

The player may not keep two tokens of the same kind, either on the table or in the vault. **E.g.** If the player possesses one water token, they may not collect the same token in the forest or take it from another player.

Once the player collects a token, they must always return to their vault to deposit the token. He/she may have more tokens on the table only if they have taken the other tokens from the other players (see the rule "Elimination of a piece").

## Elimination of a piece

If a player lands on a field occupied by another player's piece, he/she will eliminate this piece from the game for one round. The eliminated piece will be deposited next to the field where it originally stood and the player does not move for one round. Then, they continue from the same field. If the eliminated player has a token on the table in front of them, their opponent who eliminated them, may take that token from them. He/she may only do so provided he/she does not possess this element.

**Note:** If he/she possesses this element, the eliminated player keeps the token.

He/she places the token taken from their opponent on the table in front of them.

**Note:** He/she may take the token from their opponent also in the case they are carrying another token(s) to the vault.

## Fields of displacement

There are two fields of displacement with the pictures of Anna and Elsa. If a player lands on this field, they immediately move their piece to the field with the other character on the opposite side of the game board. They may only continue the game on their next turn.

## End of game

The game ends when one of the players has the tokens of all four elements of water, wind, fire and earth in the vault.

*We wish you good luck in the game!*

# ANNA ÉS ELSA II

HU

Mi lehet Elsa varázserejének titka? Kelj útra Elsával, Annával és barátaikkal a varázslatos energiával teli bűbajos erdőbe. Segíts nekik a négy alapelem (a tűz, a víz, a föld és a szél) összekötésében, mentsétek meg Arendelle királyságát az ősi varázslatból. Játék során szükséged lesz egyszerű számolási és kombinációs készségedre.

## 2-5 játékos részére 5 éves kortól ajánlott Játékidő 30 perc

**A doboz tartalma:** játéktábla, 20 db zseton, 5 db bábu, dobókocka

### A játék célja

A játékosok célja, hogy összegyűjtsék, és a bűbajos erdő közepén összekapcsolják a négy alapelemet (tűz, víz, föld és szél) ábrázoló zsetonokat.



### Előkészületek

Mielőtt először játszani kezdtek, óvatosan pattintásd ki a zsetonokat a kartonlapból, hajtsátok szét, és tegyétek az asztal közepére a játéktáblát. Minden játékos válasszon magának egy bábút, és azt tegye a tábla közepén a megfelelő színű mezőre.

**Megjegyzés:** A játékosoknak át kell haladniuk ezen a mezőn, amikor az összegyűjtött zsetonjaikat a hóhely alatt biztonságba akarják helyezni.

Válogassátok szét, és tegyétek a tábla négy sarkán a megfelelő képpel jelölt helyre a négy alapelemet (tűz, víz, föld és szél) ábrázoló zsetonokat.

**Megjegyzés:** Minden zsetonból a játékosok számával megegyező mennyiséget tegyetek a táblára.

A maradék zsetonokat tegyetek vissza a dobozba.

### Indulhat a játék

A legfiatalabb játékos kezd. Dob a kockával, majd a dobott értéknek megfelelő számú mezőt léphet a bábujával tetszőleges irányban. Pontosan a dobás értékével megegyező számú mezőt kell lépni.

**Megjegyzés:** A négy alapelemet ábrázoló sarokmezők kivételt képeznek, ha ilyen mezőre érkezik egy bábu, akkor meg kell állnia.

### Sarok mezők és zsetonok

Ha egy bábu olyan sarokmezőre lép, ahol zsetont talál, akkor a játékos felvehet 1 db zsetont, és azt az asztalon maga elé teszi. Ha ismét rajta lesz a sor, elindul a zsetonnal az erdő közepe felé. Amikor keresztülhalad a saját színével jelölt startmezőn, a hóhely alatt a saját színével jelölt csíkon biztonságba helyezheti a zsetont. Ezt a zsetont már senki sem veheti el a tőle.

**Megjegyzés:** A játékos akkor is lerakhatja a zsetonját, ha nem pontosan a start mezőre érkezik, hanem

csupán áthalad felette.

**Példa:** A játékos két mezővel áll a saját színével jelölt start mező előtt, és ötöt dob. Amikor áthalad a startmezőn lerakhatja a zsetonját a csíkra, ezt követően hármat még léphet.

Senki sem gyűjthet két egyforma zsetont, sem maga előtt, sem pedig az erdő közepén.

**Példa:** Ha a játékosnak már van egy víz zsetonja, akkor sem az erdőben, sem pedig más játékostól nem vehet el másik víz zsetont.

Ha egy játékos megszerez egy zsetont, akkor be kell mennie az erdő közepére lerakni. Egy játékos előtt csak akkor lehet több zseton, ha azokat társaitól vette el (lásd a „Bábuk kiütése” részt).

### Bábuk kiütése

Ha egy bábu olyan mezőre lép, ahol már egy másik játékos bábujá áll, akkor egy kör erejéig kiüti a bábút. A kiüjtött bábút a mező mellé kell tenni, és egy körön keresztül nem lehet lépni vele. A kör letelte után ugyanarra a mezőre kerül vissza a bábu. Ha a kiütés pillanatában a játékos előtt van zseton, akkor az az őt kiütő játékoshoz kerül. A kiütő játékos csak olyan zsetont vehet el a társától, amilyen még nincs neki.

**Megjegyzés:** Amennyiben a játékosnak olyan zsetonja van, amelyet társa korábban már megszerzett, akkor megtarthatja a zsetonját.

A másik játékostól elvett zseton az asztalra kerül.

**Megjegyzés:** A játékostól azt a zsetont is el lehet venni, amivel épp a hóhely felé halad.

### Teleportáló mezők

A táblán van két speciális mező, ezeket Anna és Elsa arcképe díszíti. Ha egy játékos ezen mezők egyikére érkezik, bábuját átrakhatja a szemben lévő másik mezőre. A következő körben erről a mezőről indulhat tovább.

### A játék vége

A játék akkor ér véget, ha az egyik játékosnak sikerül mind a négy alapelemet (víz, szél, tűz és föld) a hóhely biztonságába helyezni.

Sok szerencsét és jó szórakozást kívánunk!